

Bingo Bongo nel Congo

Gennaro Tedesco

14-01-2017

Da chi o da che cosa oggi gli adolescenti dovrebbero essere motivati a leggere, magari con interesse e profitto, un testo di letteratura o una vicenda di storia? Non certamente da qualche docente, non per sua responsabilità, demotivato, annoiato, depresso e, soprattutto mal pagato, o da una decrepita e ammorbante, per non dire pestilenziale, antologia o, ancora, da un obsoleto, soporifero e deprimente manuale di storia.

Non crediamo che da questa direzione possa giungere una illuminante e repentina ispirazione o qualche folgorante e determinante motivazione. Ci rimarrebbe sempre il cinema per tentare di allettare e convincere i nostri adolescenti, ma il cinema spesso presentato ai nostri alunni o è cinema preconfezionato, standardizzato e intellettualizzato, a parte qualche rara ed encomiabile eccezione, o è cinema che tradisce la letteratura e la storia. E allora? Dovremmo darci per vinti come docenti volenterosi e disponibili alle innovazioni e alle sperimentazioni didattiche e dare forfait? O c'è da qualche parte qualche altra via o modo (metodo) per riacciuffare i nostri sconsolati e incerti adolescenti e giovani quasi isolati, perduti e sperduti in se stessi e nella loro isola che non c'è? Può ancora la Scuola ragionevolmente sperare di avere una pur minima e fragile possibilità di "riagganciare" adolescenti, abitanti di mondi e realtà che non sembrano più appartenere né alla Scuola né all'Università (già perché il problema comincia a porsi con estrema drammaticità anche all'Università per le radicali ed epocali trasformazioni nella psicologia e nell'antropologia dello studente non solo italiano) ?

E' veramente difficile, per non dire rischioso, oggi volersi assumere la responsabilità di indicare e tracciare un sentiero tra le rovine e le macerie che ci circondano e ci sovrastano, ammesso che tale sentiero luminoso esista ancora da qualche parte e che lo si possa poi percorrere fino in fondo in una profonda e buia selva, irta di asperità e di ambiguità.

Ma vale la pena almeno provarci in un tentativo che, da parte nostra, è dovuto alle nuove generazioni sempre in attesa, anche quando non lo vogliono ammettere e non lo dimostrano, di un avvenimento o di un evento che rimetta le ali ai loro sogni e speranze, rendendoli protagonisti, al centro del gioco, della realtà e della società. E non a caso utilizziamo la parola "gioco" perché questo concetto e soprattutto la conseguente pratica ludica sembrano coinvolgere, motivare e spingere adolescenti e giovani verso il gusto della vita, della ricerca senza fine e senza scopo, verso un tipo di avventura apprenditiva, protagonista, esperienziale e non lineare (nel senso di una perdita di un centro di gravità permanente), non necessariamente legata a qualche obiettivo immediatamente e obbligatoriamente utilitaristico, una dimensione questa che appartiene al mondo produttivistico ed economicistico dell'adulto, intriso di ipocrita etica del lavoro e di rutilanti e scintillanti incubi neoedonistici e neocapitalistici.

Anche il nostro potrebbe essere un assunto di partenza illusorio, ma almeno, forse, ci fa sentire più vicini alla realtà onirica e ludica di una parte dei nostri adolescenti e giovani.

Illusorio o meno che sia il nostro punto di partenza, noi proveremo a percorrerlo, almeno per un tratto, in compagnia di viaggiatori, gli adolescenti, ben più esperti e disponibili di noi verso il gioco della vita in tutte le sue plurime e infinite dimensioni. Dimensioni multiple e caleidoscopiche che, talora, vengono negate dal docente, dal dirigente, dal genitore e dall'uomo a un a dimensione. Tali soggetti, qualche volta sentiti come antagonisti più che come alleati dagli adolescenti, nell'assunzione e nella pratica apprenditiva del contesto ludico percepirebbero una educazione anarchica e sovvertitrice, per non dire sovversiva, nei confronti del loro angusto, claustrofobico e opprimente, ma consolidato e abituale mondo.

E allora, per scendere nel concreto della pratica educativa, ecco che parecchi anni fa fummo improvvisamente attratti da una verde copertina, con l'immagine ridondante ed eclatante di uno scimmione e di un diamante luccicante, di un romanzo dal titolo breve, icastico ed efficace di "**Congo**" di un certo Michael Crichton. Se la bontà, la riuscita e il successo di un romanzo d'avventura in questo caso si misura dalla velocità di lettura delle sue pagine, divorate in poche ed estremamente coinvolgenti ore, allora " Congo" di M. Crichton è uno dei capolavori dell'avventura contemporanea, ma soprattutto è il capolavoro di un "gioco" ad incastri di ibridazioni e contaminazioni senza precedenti che appartengono tutte al mondo della rottura di confini, di equilibri e di schemi non solo mentali che sconvolgono l'universo adulto ma afferrano e catturano l'universo, anzi il multiverso olistico, apolide e non lineare dell'adolescente. Nei nostri allievi dei Bienni e dei Trienni delle Superiori, se centri di gravità permanente ancora esistono, esistono solo per essere sconvolti, messi in discussione e ricompattati continuamente e rapidamente. I personaggi del romanzo, protagonisti di un'impossibile spedizione nelle abissali e impenetrabili foreste del [Congo](#), appartengono tutti ad archetipi e stereotipi letterari, cinematografici, televisivi, cibernetici, ma anche sociali, politici, professionali, scientifici, zoologici e tecnologici, che si ibridano e si muovono in forme e direzioni che li rendono sempre facilmente riconoscibili, ma sempre, allo stesso tempo, sorprendenti ed irripetibili, consentendo di sperimentare e verificare linguaggi, discipline, tematiche e problematiche che, incrociandosi e contaminandosi, al confine dei loro domini e dei loro territori, proiettano i nostri eroi alla ricerca di un tesoro, di una città perduta in un' incredibile e fantastica avventura oltre i limiti dello spazio e del tempo in una terza dimensione che sollecita ed espande le risorse dell'immaginario

adolescenziale.

All'interno di un contesto ludico, poliedrico e caleidoscopico, nel romanzo di Crichton la tecnologia, l'informatica, la telematica, i linguaggi ibridi e non lineari, il continuo e progressivo rimando e rimescolamento interdisciplinare e interculturale determinano e forgiavano un ambiente di apprendimento e di comunicazione multilineare, franta e significativa, del tutto particolare, originale e coinvolgente di cui la Scuola, ma anche l'Università, ovviamente compresi i suoi in gran parte spiazzati e sbigottiti docenti, non conosce e riconosce grammatica, sintassi e pratica comunicativa.

Una volta scoperto il testo di Crichton, qualche anno fa, decidemmo di rendere partecipi i nostri alunni di una terza media a tempo prolungato per tentare di spronarli alla lettura e alla comprensione critica di qualche problema di storia contemporanea attraverso la letteratura. Fu presa la decisione della piena, immediata, totale e diretta immersione nel testo e nella trama e nell'ordito del romanzo. Si procedette a una sommaria ma significativa e documentata presentazione ed illustrazione del romanzo e ad un'attenta, ma non barbara, lettura comunitaria in classe dell'opera.

Immediatamente si costituirono gruppi di ricerca liberi, che, secondo le preferenze degli alunni, si divisero i compiti per un'approfondita ricerca, anche se costantemente assistita, guidata e monitorata in presa diretta dai docenti in collaborazione e in compresenza di un docente di tecnologia. Ai ragazzi fu poi chiesto, in base alle loro documentate conoscenze, acquisite durante il processo apprenditivo, cooperativo e collaborativo sul Congo non solo come romanzo ma anche e soprattutto come regione antropica, di immaginare di ripercorrere, rintracciando e ritracciandone il percorso, in una mappa dettagliata del territorio in questione, l'itinerario degli avventurosi protagonisti del romanzo. I ragazzi, lavorando all'unisono, ricomposero una mappa particolareggiata e dettagliatissima del percorso della spedizione, sentendosi, in qualche modo, anch'essi neo-protagonisti di un viaggio nell'ignoto, identificandosi e divenendo un po' anch'essi una specie di esploratori neo-vittoriani alla scoperta e alla conquista della loro Africa e del loro Congo. Tale dimensione auto-identificativa e, allo stesso tempo, proiettiva fu consolidata dalla richiesta di immaginare e proporre un loro particolare e specifico percorso esplorativo, coinvolgendo nel loro fantastico, ma, allo stesso tempo, realistico itinerario i compagni di classe, approssimativamente e progressivamente investendoli, di ruoli simili ai protagonisti del romanzo, prevedendo e formulando eventuali caratterizzazioni e scenari possibili. Alcuni degli alunni, talmente presi e coinvolti dal lavoro loro richiesto e assegnato, produssero materiali che non temiamo di definire "enciclopedici".

I ragazzi chiesero ai docenti di invitare l'autore di "Congo" a una conferenza organizzata da essi stessi; naturalmente non fu possibile accontentarli, ma il loro manifesto e straripante entusiasmo "congolese" fu premiato e quasi immediatamente incentivato con un piccolo grande colpo "magistrale": riuscimmo a coinvolgere nel nostro immane "progetto congolese" un medico del Congo, in esilio politico in Italia. Con la presenza del medico congolese nella classe e nella scuola gli alunni poterono ulteriormente incrementare in diretta la loro febbre congolese giunta agli estremi della passione civile anche grazie all'entusiasmo del medico congolese per il suo Paese lontano. Il Congo, nelle abili mani e nelle seducenti parole del medico africano, divenne una specie di Paese magico e fiabesco, un altro mondo esotico e favoloso dove l'altro, pur apparentemente diverso, lontano e pittoresco, non di meno veniva sentito e presentato ai ragazzi che mitragliavano e bombardavano di domande incalzanti e incontenibili, il malcapitato ospite africano, come uno di essi con sentimenti ed emozioni calde e umanamente riconoscibili a qualunque latitudine. La Scuola, dopo la conferenza a puntate ormai costanti e chilometriche come telenovelas (quanti incontri i docenti dovettero organizzare col medico per venire incontro alle travolgenti e insistenti richieste dei ragazzi!) con la presenza anche di pubblico esterno a cui, cogliendo l'occasione, andava presentato il lavoro di ricerca interdisciplinare sul Congo compiuto dagli alunni (storia, economia, cinema, sociologia, antropologia, musica, zoologia, folklore e altro che non sovviene più), per numerose e complesse ragioni non del tutto chiarite ancora oggi a distanza di tempo, fu scossa da una accesa e duratura diatriba che spacchò il corpo docente in due partiti contrapposti: quello che desiderava continuare e sviluppare l'insolita e proficua esperienza didattica e quello, più numeroso e consistente, che non vedeva l'ora di far cessare un'esperienza didattica trasfigurata e demonizzata dall'incomprensione e dalla paura, questa sì ingombrante e imbarazzante (per chi e per che cosa? per la livida e iconfessabile invidia nei confronti di un'esperienza educativa e formativa brillantemente e un po', forse, fortunatamente riuscita o per un altrettanto iconfessabile e probabilmente peggiore soprassalto di razzismo incipiente e incombente su una parte del corpo sociale e docente della Scuola e del territorio?)

Il ruvido e intenso confronto fra questi due partiti, uno schierato pro medico congolese e l'altro contro, rese evidente ai ragazzi che anche la Scuola poteva e doveva "giocare" un ruolo determinante nel promuovere o contrastare certe pericolosissime derive sociali e politiche.

La lotta al razzismo nella loro scuola e nel loro territorio, grazie anche al contatto e all'impatto con il romanzo di M.Crichton, aveva assunto dimensioni concrete e palpabili: l'educazione alla civile convivenza, al dialogo e allo scambio interculturale era divenuta terreno di confronto duro e serrato per l'affermazione o, meglio, per la riaffermazione di diritti umani, civili e politici che essi, direttamente e in prima persona, riscontravano essere messi apertamente in discussione nella loro stessa Scuola, nel loro stesso

territorio, proprio quando si era sempre ritenuto e creduto che tali problematiche appartenessero solo ed esclusivamente ad un mondo "altro", virtuale o televisivo, e lontano dalla loro quotidiana realtà.

In ogni caso l'esperienza viva e palpitante della lettura comunitaria ed individuale di un romanzo non solo aveva introdotto i ragazzi a un mondo sconosciuto, quello del Congo e delle sue ancestrali e misteriose foreste,, ma aveva anche consentito loro di intravedere problematiche politiche, sociali, economiche e antropologiche che, mai e poi mai,, senza la lettura appassionata e coinvolgente del romanzo di Michael Crichton, avrebbero potuto solo lontanamente immaginare e conoscere, se pure in modo certamente non esaustivo.

A distanza di qualche anno fu ripresa e riproposta tale impostazione didattica e formativa in un biennio di Liceo scientifico che, per certi aspetti, si connotava, rispetto alla terza media a tempo prolungato, addirittura con maggiori carenze linguistiche, storiche e generalmente formative. Nel giro di due settimane, adolescenti che non avevano mai avvicinato un romanzo se non attraverso la soporifera ed obsoleta antologia, furono, bisogna dirlo e riconoscerlo, anche con nostra grande sorpresa, catturati dalla lettura di "Congo".

Formando dei gruppi di lavoro, si operò un primo rapido coinvolgimento degli alunni con difficoltà linguistiche e anche storiche e di vario genere, chiedendo loro, in gruppo, di comporre relazioni molto libere sulla lettura del testo e poi, anche attraverso la riproposizione di moduli e modelli giornalistici, di essenzializzare con termini semplici e quotidiani, anche tratti dalle metafore del quotidiano, calcistiche, sportive in genere, gergali, televisive, cinematografiche, pubblicitarie, fumettistiche e di qualsiasi altro genere, i tratti dominanti del romanzo di Crichton.

Si stava impostando l'ulteriore lavoro di programmazione didattica nell'ulteriore e incredibile entusiasmo degli allievi, quando questo fruttuoso esperimento fu bruscamente e definitivamente interrotto dalla improvvisa e imprevedibile irruzione di fidati e fedeli docenti del preside, che a nome suo, dei colleghi di corso e dei genitori, pregava (imponeva ? ingiungeva ?) di troncare immediatamente tale esperimento didattico e formativo perché in un Liceo non era possibile "regredire" a un rango di un comune, modesto e generico Istituto Superiore, magari professionale. Al Liceo si studiava e si doveva continuare a studiare la tradizione e la cultura "alta" e conseguentemente "alta" doveva rimanere la formazione impartita dall' "alto".

Ancora a distanza di anni abbiamo ripreso il progetto "Congo" in una dimensione, al momento, per lo più, ma non esclusivamente, simulativa, "giocosa". La disponibilità di strumentazione informatica e in modo particolare, ma non solo, di Internet, ha posto il gruppo di ricerca, piuttosto risicato, per non dire scarno, smilzo o dimagrito, dell'Irre-Lombardia nella condizione non scelta, ma necessaria, di procedere nel progetto "Congo" con circospezione se non con i piedi di piombo. Era stato previsto un gruppo di 5 ricercatori -docenti e ci siamo ritrovati solo in due. Per cui, per forza maggiore, si è dovuto, in qualche modo, ricalibrare il nostro impegno, senza però venir meno agli assunti di partenza : ricerca simulata al computer in funzione di un gruppo di discenti della Scuola Superiore in dimensione costruttivistica per la costruzione comunitaria di percorsi guidati, multimediali ed interdisciplinari.

La lettura del romanzo di Crichton avrebbe dovuto sollecitare e stimolare i gruppi di alunni nella direzione di una costruzione corale di un data-base di tipo multimediale attraverso una ricerca Internet. Gli alunni si sarebbero imbattuti, come ci siamo imbattuti noi nella realtà simulativa, in una polifonia interdisciplinare di fonti elettroniche sia testuali che multimediali (suoni, musiche, immagini in movimento) tali da assecondare e sviluppare il loro immaginario, ma soprattutto tali da renderli protagonisti consapevoli e attivi di un processo di apprendimento comunitario, giocoso (ludico) a scatole cinesi in un processo, un gioco, di apprendimento plurimo ed infinito. Questa metodologia di totale e rapida, per non dire fulminea, immersione in un mondo virtuale, agli adolescenti pienamente e immediatamente congeniale, li rende protagonisti, costruttori, con la guida esperta di un team interdisciplinare di docenti, di un ambiente di apprendimento multimediale, capace di attivare un processo di autoidentificazione formativa olistica. Non a caso proprio il romanzo di M.Crichton consente tale approccio perché interdisciplinare per principio e soprattutto in grado di far presa e leva sugli adolescenti a partire da un universo prototipico, archetipico e stereotipico "consueto" in una concezione e una pratica non-lineare, ma caleidoscopica e multipla dell'avventura ancestrale al di là degli ibridi confini di un universo dai contorni incerti, indefiniti come un pianeta sconosciuto e misterioso, un mondo alieno che, per quanto ancorato apparentemente alla nostra realtà, sembra andare al di là della sua intrinseca ambiguità per collocarsi e dislocarsi all'interno di una percezione e di una galassia non-umana. Temi, problemi e mondi che appartengono tutti alla realtà dei codici, dei linguaggi e dell'immaginario collettivo di adolescenti e giovani che solo in questa dimensione onirica e ludica sembrano raggiungibili da una Scuola e da un corpo docente che, a loro volta, sembrano dislocati e collocati, purtroppo, in una quarta dimensione ben più aliena della terza dimensione adolescenziale.

A noi pare che proprio la cibernetica, Internet, la realtà virtuale, la televisione, il cinema abbiano introdotto i nostri adolescenti in un territorio, un ambiente di apprendimento, di educazione e di formazione assolutamente nuovo e costantemente contaminato in cui, ad esempio, e ormai non solo a livello di Scuola, ma anche di Università, per molti aspetti, non esistono più confini nettamente e chiaramente definiti tra letteratura, storia, cinema e tecnologia, ma solo uno sterminato universo di codici, linguaggi e mondi che

continuano a riprodursi, a fecondarsi e a germinare senza fine. E di questi mondi gli adolescenti vogliono appropriarsi, apprendendo come protagonisti attraverso i loro linguaggi che, al momento, non sembrano appartenere al mondo dei loro docenti e della loro Scuola.

Abbiamo impostato una [sitografia](#) di elementi di base per una ricerca Internet multimediale in funzione interdisciplinare, didattica e informativa. Con l'ausilio di essa non solo come, si spera, utile punto di partenza, allievi non solo di Scuola Superiore potranno costruire, con la guida attenta ed esperta di un gruppo interdisciplinare di docenti, un loro iniziale percorso didattico, informativo e formativo.